Guia Rápido do Jogo

theme HOSPITAL

Conteúdo

Conteúdo 2

Manuais 3

Introdução 4

Executar o Theme Hospital 6

Guia de Iniciação Rápida 9

Apêndice A: Ícones Humorísticos do Pessoal, Pacientes e Máquinas 12

- Pessoal 12
- Pacientes 13
- Máquinas 14

Baço B: Perguntas e Respostas 15

Sistema Linfático C: Comandos do teclado 17

CONTRATO DE LICENÇA 18

Garantia Limitada.....18

Manuais

Bem-vindo aos muitos documentos do Theme Hospital. A tradicional burocracia dos hospitais exige sempre documentação em triplicado e quem somos nós para replicar?

O Guia Rápido do Jogo.

Está a lê-lo neste exacto momento. Um guia para começar a jogar, que contém toda a informação necessária para se preparar para jogar e avançar no jogo. Porém, se o tomar apenas como um apoio para o jogo , inevitavelmente irá escorregar na casca de banana da gestão de recursos.

O Manual

A pedra angular do Theme Hospital. Como manipular o que o rodeia, para adquirir um maior conhecimento do que acontece ao seu redor. Detalhadas instruções de jogo para um jogo detalhado.

O Manual de Referência.

Pensado para tudo aquilo que tenha a ver com a instalação, configuração técnica, preparar um jogo para múltiplos jogadores e esse tipo de coisas.

Introdução

O Departamento de Saúde do Theme World contratou-o, não sabemos se com sabedoria ou porque não havia mais ninguém para gerir os seus hospitais. Você deverá tomar as decisões que em última instância decidirão se a sua carreira é um sucesso ou um fracasso. Quanto melhor conseguir fazê-lo, mais pontos conseguirá ganhar e mais alto será o seu salário. Faça-o bem e poderá retirar-se para as Bahamas antes de chegar aos cinquenta. Falhe e o céu será o único tecto que protegerá o seu sono durante as frias noites.

Para ter sucesso, deverá alcançar o equilíbrio correcto entre fornecer um serviço de primeira qualidade àqueles que dele precisam e, ao mesmo tempo, ganhar um monte de dinheiro. A gestão de um hospital é complicada e cara, mas se conseguir atingir os seus objectivos financeiros ao fim de cada período, pode ser que lhe ofereçam um trabalho melhor e mais desafiante, noutro hospital.

O Homem do Ministério.

[Sir Reginald Crumbly], o terror dos deputados, vai sentir náuseas rapidamente. O Ministro já começou a arrepender-se da sua decisão de visitar o Hospital. No começo, há uma semana, na segurança do seu luxuoso escritório, até que parecia uma boa ideia. Uma visita às instalações, um pouco de conversa com as enfermeiras e, quase sem esforço, alguns votos a mais no bolso. Só que as coisas não aconteceriam segundo o planejado.

Ao chegar à área de recepção do Hospital, as coisas começaram a dar errado. Não havia um comité de boas-vindas à sua espera. Nem sequer uma enfermeira com uma chávena de café, tal como ele sugeriu pelo telefone (leite e duas doses de Whisky, como sempre). Em vez disso, um barulho contínuo, um cheiro penetrante e pessoas doentes perambulando caoticamente. Um horror. Tudo bem, já que estou aqui é melhor ir em frente, pensou ele.

Sir Reginald aproximou-se de uma porta. Olhou para dentro e a sua vista tropeçou imediatamente numa cabeça inchada. Sem avisar, uma mão com uma enorme agulha de aço perfurou um dos lados do crânio e este desinchou com um audível “puf”. Sir Reginald retrocedeu e aproximou-se da janela mais próxima. Um médico estava a manejar uma impressionante e bem conservada máquina. Isto já é outra coisa. Uma pessoa estava inclinada sobre a máquina, examinando o seu interior. Mas, o que foi aquilo? A língua dessa pessoa, absurdamente imensa, descansava sobre uma borda afiada. De repente, uma lâmina desceu rapidamente e cortou-lhe a língua, que caiu agitando-se nas profundezas da máquina. Sir Reginald foi logo embora, chocado demais para poder falar.

Um pouco mais adiante no corredor havia uma sala com uma fileira de janelas. Ao olhar através delas, o burocrata viu perfeitamente uma nojenta criatura, do tamanho de uma pessoa, completamente coberta de cabelo. Estava acorrentada numa máquina que brilhava com faíscas eléctricas. Um médico activou um interruptor e a coisa começou a tremer e pular enquanto a máquina de electrólises de potência industrial fazia o seu trabalho. Um cheiro a queimado passava debilmente por baixo da porta. Sir Reginald afastou-se, tremendo como uma folha. A seguinte janela estava embaçada, mas Reginald conseguiu ver claramente como alguém vertia carne humana fundida num esqueleto vivo. O que é que ele estava a fazer nessa câmara dos horrores?

Ao afastar-se da janela, Sir Reginald tropeçou numa cama empurrada por uma enfermeira. O Ministro ia murmurar uma desculpa quando percebeu o tipo de paciente que estava no leito. Antes de conseguir fechar os olhos, viu com nitidez que a carne do paciente era transparente. Eram ossos o que ele estava a ver. Tudo ao seu redor começou a rodar e Sir Reginald lutou para não desmaiar ali mesmo. Caminhou cambaleante até uma máquina de bebidas. Os seus olhos esbugalharam - 2 contos por uma lata de refrigerante! Procurou o dinheiro nos bolsos do seu casaco, e pegou numa lata, com a esperança de que o ajudasse a recuperar.

À medida que avançava com passo inseguro pela área de recepção, dando pequenos goles à sua bebida tíbia, sem acreditar ainda no que acabava de ver, Reginald decidiu investigar somente mais um compartimento. Nada, pensou ele, poderia ser pior do que aquilo que já tinha visto. Com este pensamento, entrou num escritório bem arrumado, onde viu um psiquiatra de aparência calma e inteligente a aconselhar alguém deitado ao seu lado. A pessoa parecia-lhe familiar. Uma madeixa lisa e brilhante de cabelos? Um fato branco de lantejoulas? Sim, ele até vestia os seus sapatos de camurça azul! Sir Reginald estava a ponto de bater à porta, para solicitar um autógrafo, quando deu uma olhadela à sua direita. A uns poucos passos de distância, um viscoso extraterrestre verde olhava, com o seu único enorme olho, fixa e impassivelmente na sua direcção. Sir Reginald deu um pulo e disparou a correr gritando.

Na sua corrida precipitada para chegar até à saída, os pés de Sir Reginald escorregaram em alguma coisa parcialmente líquida. Espatifou-se no chão e ficou ali deitado chorando de dor e nojo, entre os restos de uma comida que alguém não tinha terminado de digerir e não tinha sido capaz de guardar no seu estômago. Sentiu que as suas forças iam embora. Depois notou como umas mãos o agarravam pelas pernas e apesar do seus esperneios e prantos infrutuosos, o arrastavam para as profundezas da loucura desse Hospital. Antes de desmaiar conseguiu ouvir uma voz que dizia: “Boa pesca, rapaz. Este aqui parece suficientemente rico para estar aqui uma longa temporada”. O que realmente importa depois de um dia de trabalho é o lucro conseguido, não é mesmo?

Executar o Theme Hospital

Uma vez que o jogo tiver sido instalado no seu disco duro (consulte o Manual de Referência para ver as instruções de instalação), poderá começar a jogar.

Para executar o jogo desde o Windows 95, **faça clique sobre** INICIAR e seleccione os grupos [PROGRAMS/BULLFROG], depois **faça clique em** [Theme Hospital].

Para executar o jogo desde o DOS, vá até o DOS e na linha de comandos C:\> escreva **cd\hospital,** depois escreva **hospital** e prima Enter**.** O Theme Hospital começará com um pequeno filme animado. Se quiser passar à frente, **faça clique** com o botão esquerdo do rato. A continuação aparecerá o [Title Screen] (Ecrã do Título).

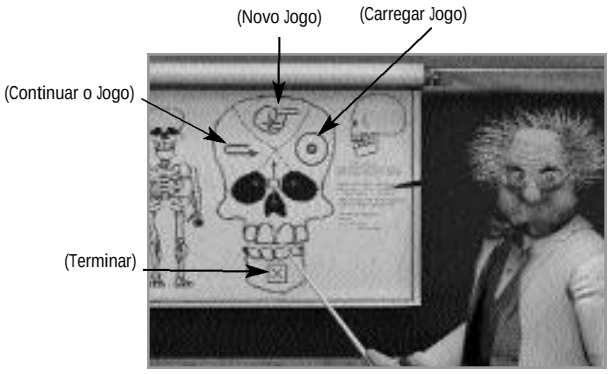
[Title Screen] (Ecrã do Título)

Quando aparecer o Ecrã do Título, prima a barra de **Espaços** ou um botão do rato para abrir a Caixa de Introdução do Apelido. Introduza o apelido que quiser. Se não tiver nenhum, invente-o.

O apelido será utilizado para identificar os ficheiros dos jogos que você guarde. O apelido ajudá-lo-á a manter o seu próprio conjunto de jogos guardados e a prevenir que alguém acidentalmente carregue o jogo guardado por outra pessoa.

Aviso: Não poderá modificar o seu apelido depois de premir a tecla **Return** , portanto certifique-se de que está escrito correctamente.

Ecrã de [Game Selection] (Selecção de Jogo)



Conheça o professor. O seu engenhoso diagrama crânial apresenta cinco tipos diferentes de jogos. Mexa o seu rato para que o professor aponte para a sua escolha. Depois **faça clique com o botão esquerdo do rato** para continuar.

[New Game] (Novo Jogo) inicia o processo de configuração de um jogo completamente novo de Theme Hospital e leva-o até ao ecrã de [Game Settings] (Configuração do Jogo).

[Continue Game] (Continuar Jogo) é um caso especial. Ao sair de um jogo, ele é automaticamente guardado antes de o levar até ao ecrã de Introdução. A opção Continuar fará com que você volte imediatamente ao seu jogo. Lembre-se de que para poder carregar o jogo, deverá ainda estar a utilizar o mesmo apelido que tinha a última vez!

[Load Game] (Carregar Jogo) leva-o até ao [Load Game Screen] (Ecrã Carregar Jogo).

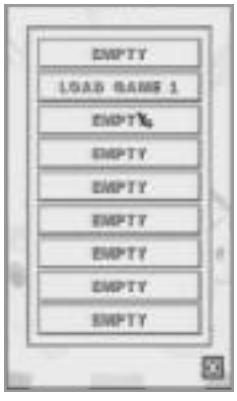
[Network] (Rede) Vá para o [Network Game Menu] (Menu do Jogo em Rede).

[Quit Theme Hospital**]** (Terminar o Theme Hospital) e voltar ao sistema operativo do seu computador.

Faça clique no botão esquerdo do rato ou prima a barra de **Espaços** para avançar o filme do professor a qualquer momento.

O [Load Game Screen] (Ecrã Carregar Jogo)

Aqui serão listados todos os jogos guardados que pertençam ao mesmo apelido.



O compartimento 0 é o **compartimento de gravação rápida** (poderá guardar os dados em qualquer momento durante o jogo premindo **ALT S** - consulte o Sistema Linfático C). Para carregar um jogo, **faça clique** no compartimento escolhido.

Prima **ESC** ou **faça clique** sobre o botão Sair (o X branco na parte inferior direita do ecrã) para sair desse ecrã.

O [Game Settings Screen] (Ecrã de Configuração do Jogo)

Pode escolher o nível de dificuldade do jogo, seleccionando [**Easy] (Fácil)** , [**Medium] (Médio)** ou [**Hard] (Duro)** . Só precisa **fazer clique** sobre as setas ACIMA ou ABAIXO.

Também pode decidir se este é o seu [**First Game]** (Primeiro Jogo) ou não. Se responder que sim, o [Tutorial Mode] (Modo Iniciação) será activado. O Modo Iniciação ajudá-lo-á nas suas primeiras decisões mediante instruções no ecrã e controlos realçados.

Pode seleccionar [**Low Res]** (Baixa Resolução) ou [**High Res]** (Alta Resolução).

Prima ESC ou **faça clique** sobre o botão Sair (o **X** branco na parte inferior) para sair do ecrã.

O [Board Game Screen] (Ecrã do Tabuleiro do Jogo)

Ao **fazer clique** em [**OK]** para iniciar o jogo, aparecerá o tabuleiro do jogo. A posição da peça do jogo representará quão longe conseguiu chegar no jogo, e, naturalmente, quanto ainda lhe resta até à meta. **Faça clique** em qualquer lugar do ecrã e o jogo começará. Poderá ver a armação vazia do Hospital na sua frente. Nesse momento, aparecerão as [Mission Briefing] (Instruções da Missão). Elas informá-lo-ão do que deve fazer para conseguir qualificar-se para a tarefa de gerir um novo e mais desafiante Hospital. **Faça clique** nas Instruções da Missão para começar a jogar.

Guia de Iniciação Rápida

Quando começar o primeiro nível do Theme Hospital, verá um cronómetro logo acima do Painel de Controlo. Ele é chamado [Build Timer] (Medidor do Tempo de Construção) e foi desenhado para dar-lhe algum tempo para construir antes que os pacientes comecem a chegar ao seu Hospital. Você pode abrir o Hospital a qualquer momento, mas apesar disso deixe-o correr para ter tempo de construir o seu Hospital.

Para começar, o seu [Hospital] precisa de um [Reception Desk] (Balcão de Recepção). **Faça clique** sobre o [Place Corridor Items Button] (Botão de Itens do Corredor), situado no Painel de Controlo. Isto fará com que apareça o [Place Corridor Items Panel] (Painel de Itens do Corredor). **Faça clique** uma vez sobre o nome '[Reception Desk'] (Balcão de Recepção) para seleccionar um Balcão de Recepção. Depois **faça clique** no [Purchase Items button] (Botão Comprar Item) na parte inferior do Painel para comprá-lo.

Agora você está a segurar o Balcão de Recepção. Pode fazê-lo rodar **fazendo clique com o botão direito do rato** . Se o colocar numa posição não permitida, como uma parede, ficará de cor cinza e não conseguirá soltá-lo. Uma vez que esteja satisfeito com uma posição perto da porta principal do Hospital, situe-o **fazendo clique com o botão esquerdo do rato** .

A seguir precisará de uma [Receptionist] (Recepcionista) que se encarregue de receber os pacientes que cheguem. Vá para o Painel de Controlo, **faça clique** no botão [Hire Staff] (Contratar Pessoal). Depois **faça clique** na cara da Recepcionista da parte inferior do Painel, aparecerá uma lista das Recepcionistas disponíveis para serem contratadas. Na parte inferior do Painel há duas setas. **Faça clique** nelas para ver as Recepcionistas que pode contratar.

Escolha uma [Receptionist] (Recepcionista) com boa preparação e um salário razoável e **faça clique** no botão [Hire] (Contratar) (o envelope da parte inferior do Painel). Você passará a segurar a Recepcionista. **Fazendo clique** poderá situá-la no lugar do Hospital que você quiser, excepto sobre objectos ou paredes. Depois ela caminhará até ao seu Balcão.

Depois precisará de construir uma [GP's Office] (Sala de Clínica Geral). No [Control Panel] (Painel de Controlo), **faça clique** sobre o botão [Build Room] (Construir Quarto). A seguir **faça clique** no botão Diagnóstico para ver as Salas de Diagnóstico disponíveis. **Faça clique** na Sala de Clínica Geral.

O Painel de Construir Quarto desaparecerá e será substituído pelo [Edit Room/Items Panel] (Painel de Edição de Quartos e Itens). Nesse Painel ser-lhe-á pedido para marcar no mapa o lugar da [GP's Office] (Sala de Clínica Geral). Decida onde quer colocar a [GP's Office] (Sala de Clínica Geral), **faça clique com o botão esquerdo do rato, mantenha-o premido e arraste** a silhueta através do chão do Hospital para aumentar o seu tamanho. Inicialmente, a silhueta será vermelha. Isto quer dizer que a sala ainda é demasiado pequena. Continue arrastando-a até que ela fique azul. Depois continue o procedimento. Se não estiver satisfeito com o tamanho ou posição, pode arrastar qualquer uma das bordas da silhueta ou mover toda a silhueta para outro lugar **fazendo clique, mantendo premido o botão e arrastando** o rato com o ponteiro situado no centro da silhueta.

Quando estiver satisfeito com o tamanho e a posição da silhueta da sua Sala de Clínica Geral, **faça clique** no botão de confirmação no [Edit Rooms/Items Panel] (Painel de Edição de Quartos e Itens). A silhueta ficará sólida e poderá então colocar uma porta. Se mexer o rato ao redor da silhueta, verá um ponteiro com forma de porta a mover-se ao redor da borda. Decida onde quer situar a porta e **faça clique** para colocá-la. Se a porta estiver vermelha, a posição escolhida não é válida e não poderá deixar a porta nesse lugar.

Uma vez que tenha situado a porta, terá a opção de colocar janelas. Estas serão posicionadas da mesma maneira que as portas, e pode colocar tantas quantas couber nas paredes. Para eliminar uma janela, mova o ponteiro da janela sobre a janela que quiser eliminar e **faça clique com o botão direito do rato** . **Faça clique com o botão esquerdo do rato** no botão de confirmação do Painel para finalizar o seu trabalho com a silhueta. Se quiser mudar qualquer um dos elementos da silhueta, **faça clique** no X do Painel para cancelar a etapa prévia.

Agora o seu quarto é sólido e tem paredes e carpete. Cada um dos quartos terá alguma mobília padrão. No caso da Sala de Clínica Geral, terá uma [desk] (escrivaninha), um [filing cabinet] (arquivo) e uma [Patient's chair] (cadeira para os pacientes). Automaticamente começará a segurar a escrivaninha, portanto mova o rato através do quarto para poder situá-la. Se a escrivaninha estiver numa posição não permitida, ficará de cor cinza. Poderá rodar a escrivaninha **fazendo clique com o botão direito do rato** . **Faça clique com o botão esquerdo** para soltar a escrivaninha na posição escolhida.

Situe o [filing cabinet] (arquivo) e a [Patient's chair] (Cadeira para os pacientes) da mesma maneira. Quando ficar satisfeito com a distribuição do seu quarto, **faça clique** sobre a marca de confirmação para abrir o quarto aos pacientes.

A sua seguinte tarefa será contratar um [Doctor] (Médico). **Faça clique** sobre o [Hire Staff Panel] (Painel Contratar Pessoal) na parte inferior do ecrã e depois **faça clique** na fotografia do Médico. Poderá ver então todos os Médicos disponíveis utilizando as teclas de seta da parte inferior. Seleccione um Médico com uma capacidade e salário razoáveis e **faça clique** no botão com forma de envelope para contratá-lo.

Nesse momento passará a segurar o Médico. Coloque-o da mesma maneira que o fez com a Recepcionista. Se o colocar num corredor, ele caminhará de um lado para outro, à espera de que um paciente chegue ao Hospital. Se o colocar directamente na Sala de Clínica Geral, começará imediatamente a trabalhar no seu computador, e também começará a cansar-se.

Agora que já construiu os elementos fundamentais do seu Hospital, pode abri-lo às pessoas doentes. **Faça clique** no ícone do Medidor de Tempo de Construção. O cronómetro desaparecerá e os pacientes começarão a chegar em breve.

O seu Médico pode atender os pacientes que cheguem, mas não conseguirá diagnosticá-los completamente com uma única consulta. Portanto, irá precisar de uma [General Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos Gerais) para fornecer diagnósticos mais especializados. Para construir uma [General Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos Gerais), **faça clique** sobre o botão [Build Room] (Construir Quarto) e vá à secção de [Diagnosis] (Diagnósticos) do Painel. Seleccione [General Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos Gerais) e construa-a da mesma maneira que fez com a [GP's Office] (Sala de Clínica Geral). Os itens da mobília padrão da [General Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos Gerais) são um ecrã e a Máquina de Diagnósticos Gerais.

A Sala de Diagnósticos Gerais precisará de um Médico. Não precisa contratar um Médico específico para isto, mas talvez não fosse uma má ideia, já que um médico desperdiçará muito tempo indo de um quarto para outro. Portanto, contrate o Médico utilizando o Botão [Hire Staff] (Contratar Pessoal) como já fez anteriormente. A não ser que o situe directamente na [General Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos Gerais), ele caminhará até ali sempre que alguém precise dos seus serviços.

Para poder curar muitos dos seus pacientes, precisará de construir uma [Pharmacy] (Farmácia). Vá para o [Build Room Panel] (Painel Construir Quarto) e **faça clique** sobre [Treatment] (Tratamento). Seleccione [Pharmacy] (Farmácia) e construa o quarto da mesma maneira que fez

com a [GP's Office] (Sala de Clínica Geral). Se quiser mobília extra para este quarto, então uma vez que tenha situado o Armário dos Medicamentos, **faça clique** no botão Itens Extras no [Edit Room/Item Panel] (Painel de Edição de Quartos e Itens). Poderá escolher desde [plants] (plantas) até [fire extinguishers] (extintores), [radiators] (radiadores) e [bins] (recipientes). Todos estes objectos farão a felicidade da pessoa que utilize o quarto. Itens extras poderão ser acrescentados a qualquer quarto.

Agora precisará de contratar uma [Nurse] (Enfermeira). Deverá fazer isto utilizando o [Hire Staff Panel] (Painel Contratar Pessoal) da mesma maneira que fez quando contratou a [Receptionist] (Recepcionista) ou o [Doctor] (Médico). Uma vez que tenha seleccionado uma [Nurse] (Enfermeira), contrate-a para o Hospital e situe-a lá.

Neste momento, o seu Hospital tem o equipamento e pessoal necessários para atender os pacientes e curar aqueles que precisem tomar medicamentos.

O seguinte passo consiste em fornecer aos seus pacientes mobília de corredor. Os [Benches] (Bancos) são o elemento mais importante, já que os pacientes sentados são significativamente mais felizes. Coloque-os fora dos quartos e ali onde eles sejam mais necessários. As máquinas de [Drinks] (Bebidas) acalmarão a sede dos pacientes, e as [plants] (plantas) e os [fire extinguishers] (extintores) deixá-los-ão felizes. Os [Radiators] (Radiadores) manterão todo o mundo no Hospital aquecido e satisfeito.

Não se esqueça de que as plantas precisam de ser regadas. Precisará da colaboração de um [Handyman] (Encarregado de tarefas gerais). Ele poderá ser contratado da mesma maneira que o resto do pessoal. Coloque-o num corredor e não só regará as suas plantas como também manterá o Hospital limpo e em ordem.

Chegado este ponto, a sua equipa deve estar cansada. Deverá construir uma [Staff Room] (Sala do Pessoal) para que possam descansar. Vá para o [Build Room Panel] (Painel Construir Quarto) e seleccione [Facilities] (Recursos). Depois **faça clique** sobre [Staff Room] (Sala do Pessoal). Construa o quarto da mesma forma de sempre. Não se esqueça de que a compra de mais mobília, fará com que mais pessoal possa descansar ao mesmo tempo, e também aumentará a velocidade a que eles descansam.

Agora já tem um Hospital plenamente operativo. À medida que o tempo for decorrendo, precisará de mais quartos para dar resposta a mais pacientes e novas doenças. Pode esperar pela chegada de um certo número de casos psiquiátricos e pacientes com a [Bloaty Head Disease] (Doença de Cabeça Inchada). Estes irão precisar de uma [Psychiatry Room] (Sala de Psiquiatria), junto com um médico com conhecimentos nessa área e uma [Inflation Clinic] (Unidade de Inchação). Também precisará de fornecer uma [Toilet (Facility)] (Casa de Banho) aos seus pacientes.

Para uma explicação mais completa sobre como jogar Theme Hospital, consulte o Manual. Não se arrependerá de o fazer.

Apêndice A: Ícones humorísticos do [Pessoal, Pacientes] e [Máquinas]

[Staff] (Pessoal)

[Hot] (Calor)

O pessoal está sobreaquecido. Deve ter radiadores a mais, ou o termostato das caldeiras não funciona direito. Se este for o caso, não há nada que se possa fazer até que ele volte a funcionar automaticamente.

[Cold] (Frio)

Ou o seu pessoal precisa de mais radiadores para se aquecer ou então a caldeira deixou de funcionar e os seus radiadores estão temporariamente inutilizados.

[Diagnosis Complete] (Diagnóstico finalizado)

O Diagnóstico já foi realizado, este paciente precisa agora de ser curado.

[Patient Needs More Diagnosis] (O paciente precisa de mais diagnósticos)

Este paciente será enviado automaticamente para um novo diagnóstico.

[Staff Resigning] (Demissão de Pessoal)

Este membro da equipa está desgostoso e abandona o Hospital.

[Staff Tired] (Pessoal cansado)

Os membros da equipa começarão logo a procurar a Sala de Pessoal para poder descansar. Se você construir uma, claro está.

[Staff Waiting For Patient] (Pessoal à espera de um paciente)

Este membro do pessoal está pronto para receber o próximo paciente.

[No More Diagnosis For Patient] (Mais nenhum diagnóstico para este paciente)

A sua equipa esgotou todas as possibilidades de diagnóstico para este paciente, sem conseguir averiguar exactamente o que é que acontece com ele.

Pacientes

[Hot] (Calor)

Os pacientes vão precisar em breve de máquinas de bebidas. Deve haver radiadores a mais ou então o termostato das caldeiras deve estar a funcionar mal. Se este for o caso, não há nada que se possa fazer, excepto esperar que o problema se solucione automaticamente.

[Cold] (Frio)

Ou os pacientes precisam de mais radiadores para se aquecerem ou então a caldeira deixou de funcionar e os seus radiadores estão temporariamente inutilizados.

[Thirsty] (Sede)

Os pacientes utilizarão as máquinas de bebidas, se é que existe alguma no seu Hospital.

[Unhappy] (Insatisfação)

Os pacientes reclamam uma atenção mais rápida, bebidas, casas de banho, temperaturas mais suaves, plantas e extintores, ou um maior nível de limpeza no seu Hospital.

[Leaving/Fed Up] (Indo embora/Zangados)

Os pacientes atingirão este estado depois de permanecerem insatisfeitos durante um período considerável de tempo.

[Patient Cured] (Paciente curado)

O seu tratamento foi 100% satisfatório. O paciente irá embora feliz.

[Patient Not Cured] (Paciente não curado)

O tratamento foi um fracasso. O paciente deverá entrar de novo na Sala de Clínica Geral para recomeçar outra vez todo o processo.

[Patient Not Paying] (O paciente não paga)

O preço do tratamento é certamente demasiado caro, e o paciente, apesar de ter sido curado satisfatoriamente, não quer soltar o dinheiro.

[Patient Going To The Toilet] (Paciente indo à casa de banho)

Até os personagens dos jogos de computador precisam de se aliviare de vez em quando.

[Contagious Disease] (Doença Contagiosa)

O paciente deverá ser tratado com rapidez já que existe perigo de que possa provocar uma epidemia.

[Waiting For Vaccination] (À espera da vacina)

Durante uma epidemia, o paciente transmitiu uma doença contagiosa e deve ser vacinado o mais rápido possível.

[Next In Line For Cure] (Seguinte na fila para ser curado)

O paciente é o primeiro na lista dos que esperam para serem curados.

[Vaccinated] (Vacinado)

O paciente foi vacinado a tempo, e já não representa um risco de epidemia para o Hospital.

[Patient In Emergency] (Paciente em situação de emergência)

O paciente foi admitido em situação crítica, e deverá ser tratado o mais rápido possível.

[Patient Waiting For Decision] (Paciente à espera de uma decisão)

Deverá decidir o que é que faz com esta pessoa. Aparecerá uma janela com informação sobre as diferentes possibilidades.

[Patient In Queue] (Paciente na fila)

O paciente está na fila à espera de diagnóstico ou tratamento. Este ícone indica que o paciente está, de momento, razoavelmente satisfeito.

[Patient Close To Death] (Paciente à beira da morte)

Existem quatro versões diferentes deste ícone, para representar o quão perto o paciente está da morte. É responsabilidade sua tentar uma cura de emergência ou enviá-lo para casa...

[Machines] (Máquinas)

[Machine Due For Repair] (A Máquina precisa de ser consertada)

Este ícone aparecerá ali onde você marcar uma máquina para ser reparada pelo Encarregado de tarefas gerais.

Baço B: Perguntas e Respostas

P: Os botões da parte inferior do ecrã estão a piscar!

R: Há duas possíveis razões para isso. Primeira, o guia de iniciação deve estar activo, portanto pode seguir as instruções do guia ou então sair e começar de novo, certificando-se antes de que já esteja desactivado. Segunda, você está a ver o botão do ecrã de Investigação avisando-o de que foi feita uma nova descoberta, portanto páre de choramingar.

P: A mobília não encaixa no quarto que acabo de construir.

R: Se colocar a mobília noutra posição não ajuda, quer dizer que o quarto é demasiado pequeno. Deve voltar à etapa da silhueta para mudar o seu tamanho. Não é muito sábio fazer quartos de menos de $4m^2$ e alguns quartos, como as enfermarias, devem ter pelo menos 6 m^2.

P: Eu tenho pacientes com a enfermidade da [Bloaty Head] (Cabeça inchada) mas eles não vão para a Sala dos Inchaços!

R: Os pacientes devem ser diagnosticados, mesmo tendo sintomas evidentes de uma enfermidade como a Inchação de Cabeça. A primeira coisa a fazer é verificar a existência de suficientes Salas de Clínica Geral e Salas de Diagnóstico Geral disponíveis. Algumas doenças não podem ser diagnosticadas em alguns quartos.

P: Tenho um monte de pacientes no meu Hospital que não fazem nada!

R: As possibilidades são: Primeira, você tem uma fila enorme na sua Recepção. Construa mais balcões de Recepção e contrate mais Recepcionistas. Também verifique o tamanho das filas, especialmente nas Salas de Clínica Geral, já que elas podem encher-se rapidamente e precisará de construir mais. Também pode ser que não disponha de Médicos suficientes, portanto investigue um pouco, e se houver muitos quartos vazios, já sabe o que deve fazer, contrate mais pessoal.

P: Todos os meus pacientes estão a vomitar!

R: Estão cansados de o suportar . Você não contratou Encarregados de Tarefas Gerais suficientes. Se for rápido e contratar mais alguns ainda estará a tempo de recuperar o controlo. Uma solução rápida é pegar num e soltá-lo em cima de uma pilha de doentes. Ele limpá-los-á velozmente!

P: Como posso obter mais crédito pelo meu trabalho?

R: O crédito baseia-se no sucesso das recuperações individuais e nos preços, no número de pacientes curados (também para cada uma das enfermidades), no número de óbitos e diagnósticos correctos e outras poucas coisas. Melhore em cada uma dessas áreas para melhorar a sua reputação.

P: Como posso aumentar o valor do Hospital?

R: O valor material do seu Hospital baseia-se no seu tamanho, número de quartos, equipamento, quantidade de pessoal, pacientes que o seu Hospital pode atender, etc. Melhore em todas estas áreas para conseguir um maior valor.

P: Todas as plantas estão a morrer!

R: As plantas são regadas pelos Encarregados de tarefas gerais. Não precisa de lhes ordenar que o façam, mas regar representa um gasto de tempo considerável que podia ter sido dedicado à limpeza. Contrate mais Encarregados de tarefas gerais ou mude a sua ordem de prioridades.

P: Porque é que parte do meu pessoal está a ir embora? Eu não demiti ninguém!

R: O pessoal pedirá a demissão se estiver zangado. Um ícone aparecerá. Se não **fizer clique** nele depois de um mês, o ícone desaparecerá e o membro da equipa demitir-se-á. Poderá ver quando um membro da equipa está indo embora pelo ícone especial sobre a sua cabeça. A causa disto pode estar no ecrã de Política de Empresa, se os níveis de Repouso do Pessoal são demasiado duros. Também deverá vigiar no futuro a sua Gestão de Pessoal.

P: Tudo dá errado! Não sou capaz de lidar com esta situação!

R: Calma! Recupere o controlo. Só com a prática é que se consegue a perfeição. Existem botões que ainda não pressionou? É satisfatória a sua provisão de medicamentos? Quão rápido é na construção de novos quartos? O que é você, um homem ou um rato?

Sistema Linfático C: Comandos do Teclado

Mova-se pelo hospital com as teclas do cursor.

Ao comprar mobília para os Corredores ou para os Quartos, prima e mantenha premida a tecla **Shift** para incrementar ou diminuir de cinco em cinco o número de objectos a comprar. Manter premida a tecla **CTRL**, incrementará ou diminuirá de dez em dez o número de objectos.

F1 - [Statement Screen] (Ecrã de Informação do Estado das Finanças)

F2 - [Casebook] (Informação geral sobre recursos e preços)

F3 - [Policy Screen] (Ecrã de Política de Empresa)

F4 - [Research Screen] (Ecrã Investigação) ([Research Room] (Sala de Investigação) deverá haver uma no hospital para poder ver o ecrã)

F5 - [Graph Screen] (Ecrã de Gráficos)

F6 - [Staff Screen] (Ecrã de Pessoal)

F7 - [Bank Manager] (Gerente Bancário)

F8 - [Status Screen] (Ecrã de Estado)

Se quiser criar uma tecla de zoom, de forma a poder fazer um zoom na zona seleccionada do seu hospital, só com o premir de uma tecla, vá ao lugar onde quiser fazer o zoom, prima a tecla **ALT** e pressione ao mesmo tempo uma das teclas de Função. Isto armazenará o efeito zoom para actuar nessa posição. Mais tarde, pressionando **CTRL** e a tecla de Função poderá fazer um zoom naquele lugar.

Premir a tecla **W** acelerará o seu hospital até à velocidade ['And Then Some More'] (E agora um pouco mais).

O **ALT S** é a combinação de teclas para a gravação rápida. **ALT L** carregará rapidamente o último jogo gravado.

A tecla **P** fará uma pausa no jogo. Prima **P** novamente para reiniciar o jogo.

A combinação **Shift Q**- serve para sair do jogo.

Pressione **1**, **2**, **3**, **4** ou **5** para mudar a velocidade do jogo de [slowest, slower, normal, max speed] (muito lenta, lenta, normal, muito rápida) e ["and then some more"] ("E agora um pouco mais").

theme HOSPITAL

CONTR ATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final- e a ECOFILMES, LDA.- adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES -Licença- permite-lhe usar utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença -Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memoria temporária -isto é, RAM- ou instalado na memoria permanente -v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamiento- do computador.

O Produto é Vendido " Tal Qual"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico, nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias- que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluído no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

GARANTIA LIMITADA

A ECOFILMES garante ao comprador original deste produto de software para computador que durante um período de 90 dias a contar da data de compra, o Software funcionará substancialmente de acordo com o especificado no(s) manual(is) que acompanham o produto.

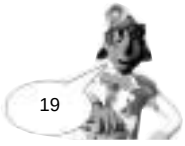
Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento daa garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Designer Series, Bullfrog e o logotipo da Bullfrog são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Bullfrog Productions Ltd e Electronic Arts e o logotipo da Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Windows é uma marca comercial ou uma marca comercial registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países. Este jogo utiliza a Tecnologia Smacker Video. Copyright (C) 1994 - 1996 pela Invisible, Inc. cujo nome para os negócios é RAD Software. Este jogo utiliza o Miles Sound System da RAD Software. Copyright (C) 1994-1996 pela Miles Design, Inc.